ESPECIAL • MAIS PÁGINAS E MAIS DIVERSÃO

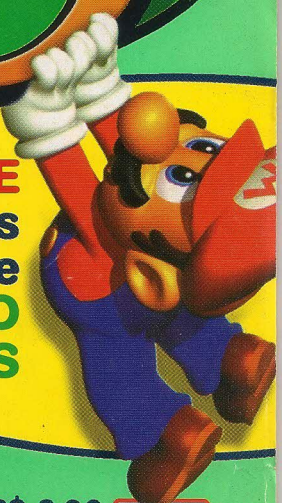
Abril 30 anos

RECREIO

Dia das Crianças SUPERPODEROSO

- Saiba mais sobre as Meninas Super-Poderosas
- Confira dicas de brincadeiras
- Faça um sorvete delicioso

GAME
Arrase nas quadras de MARIO TENNIS



R$ 3,90
Ano 1 • Nº 31
12/10/2000

ISSN 1517-7467 12788/1 31

TESTE
Você vive no mundo dos DESENHOS ANIMADOS?

GRÁTIS
Fascículos da enciclopédia PARA SABER MAIS e uma CARTELA DE ADESIVOS para completar seu ATLAS

Vou contar até 3...

ELES NÃO SÃO BOBOS
Os bichos adoram brincar

www.RECREIOonline.com.br

Fique esperto:

a turma vai querer invadir a sua casa.

Foto ilustrativa

Consulte SKY sobre preços e características de seus serviços: pacotes de programação, PPV, equipamentos e condições técnicas de instalação. Validade deste informativo: até 31/12/2000

Peça SKY no Dia das Crianças. Os programas mais legais estão aqui.

SKY tem uma surpresa no dia 12 de outubro. Juntou seus canais preferidos num só: o YKS. É ligar e aparece na tela da TV a programação que está rolando em cada canal. Assim fica fácil, fácil escolher o que você quer ver. E o legal é que o som e a imagem são digitais. Parece até cinema. Peça SKY de presente. Mas peça baixinho pra turma não ouvir.

Fale com seus pais para assinarem SKY. É só ligar:
0800 17 27 28 ou ir a uma loja de antenas ou eletrodomésticos.

www.sky.tv.br

SKY
O MELHOR VAI PRA VOCÊ.

AQUI TEM

RECREIO

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

8 TESTE — **Você vive no mundo dos desenhos?**
Faça o teste e descubra.

10 NA TV — **Elas são o máximo!**
Conheça a força das Meninas Super-Poderosas.

12 PARA BRINCAR — **Divirta-se no Dia das Crianças**
Dicas legais de brincadeiras.

14 PASSATEMPO — **Cena maluca**

16 GAMES — **O saque é seu!**
Vá para a quadra com Mario e sua turma.

18 MÃO NA MASSA — **Delícia gelada**
Faça uma sobremesa especial.

20 HISTÓRIAS DO MUNDO — **Um lugar que queria nascer**
Uma história da Escandinávia.

22 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

24 PASSATEMPO — **Cadê?**

29 PASSATEMPO — **Gooool!**

30 BICHOS — **Eles adoram brincar**
Veja como os animais se divertem.

34 PASSATEMPO — **Olhe de novo**

36 FIQUE LIGADO — **Túnel do tempo**
Brincando no passado.

39 **QUADRINHOS**

48 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

50 DESAFIO — **Quem será?**
Descubra quem aparece na foto.

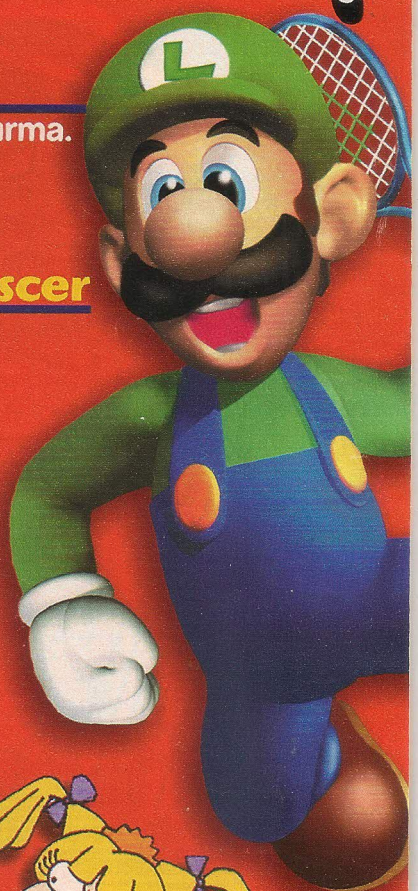


ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.
CAPA: © 1998 CARTOON NETWORK& HANNA-BARBERA (DIVULGAÇÃO) / IMAGE BANK - GK&VIKKI HART (LEOPARDO)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

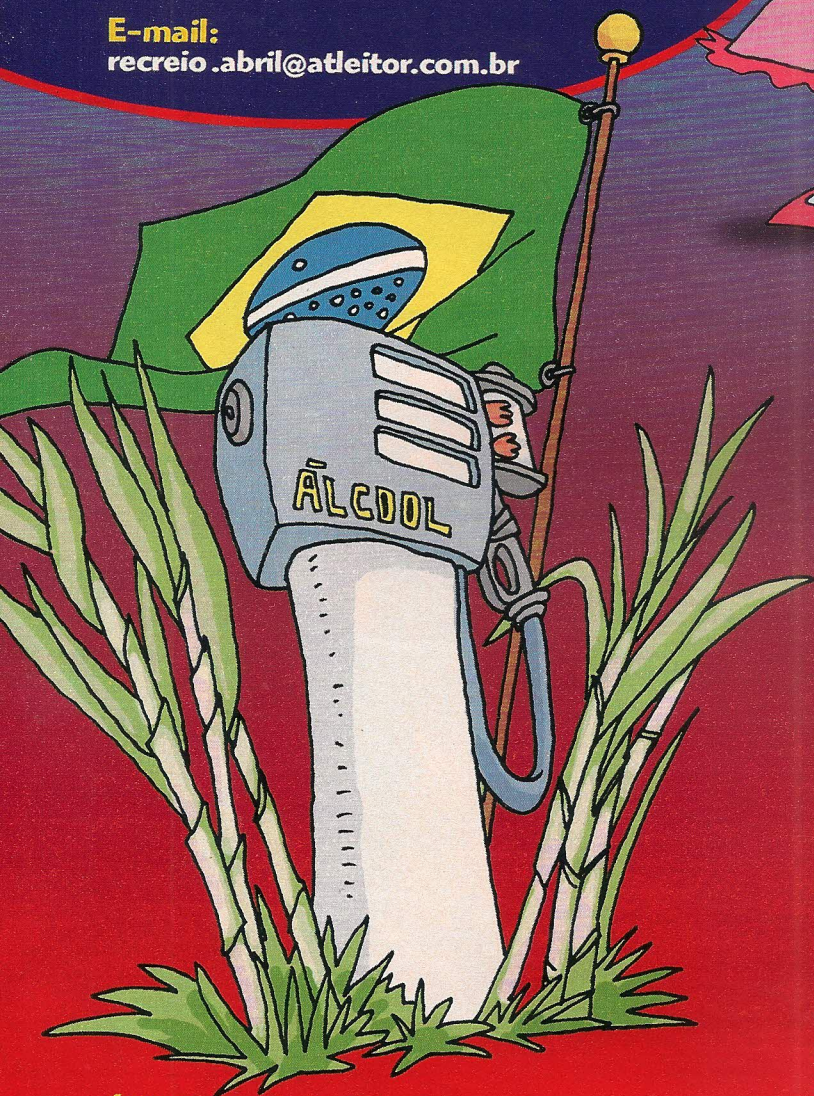
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE OS DEDOS ESTALAM?

Fernanda Santos, 13 anos
Brasília – DF

Nossos dedos são formados por vários ossinhos, que estão presos uns aos outros por ligações chamadas articulações. Essas articulações são bem flexíveis e, quando apertadas, estalam.



É VERDADE QUE O ÁLCOOL COMBUSTÍVEL FOI INVENTADO NO BRASIL?

Edvaldo V. da Silva Júnior, 10 anos
Paulista – PE

Sim. O álcool combustível foi desenvolvido no Brasil e seu lançamento aconteceu em 1927, em Recife, Pernambuco.

DE QUEM É A CARA QUE APARECE NAS MOEDAS?

Giovanni Tanajura Silva
Livramento – BH

O rosto que aparece nas moedas em geral é o de uma mulher que representa a República. Mas as novas moedas, criadas recentemente, trazem o rosto de algumas personalidades. O rosto de Pedro Álvares Cabral aparece na moeda de 1 centavo; o de Tiradentes, na de 5; o de Pedro I, na de 10; o do Marechal Deodoro da Fonseca, na de 25 centavos; e o rosto do Barão do Rio Branco, na moeda de 50 centavos.

POR QUE O GALO CACAREJA?

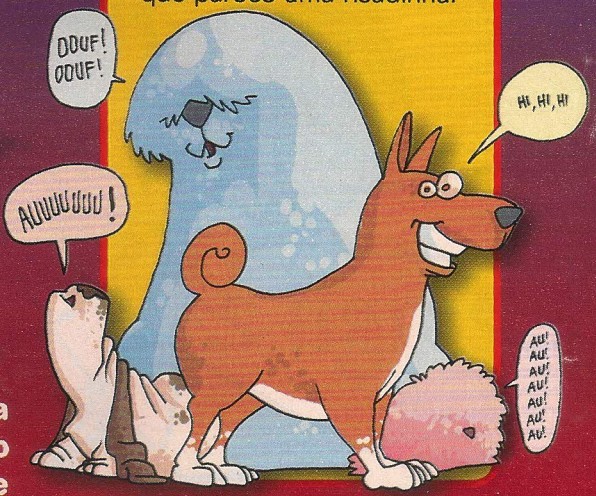
Thaiza Karen
por e-mail

O galo, como todas as aves, tem um órgão chamado siringe, que é o responsável pelo canto de cada espécie. O galo canta para mostrar que é o "chefe do pedaço" e para conquistar as fêmeas. A siringe nos papagaios pode até imitar a voz humana.

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO) E IVANA ALMEIDA S. MARQUES (BIÓLOGA)
ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

VOCÊ SABIA QUE...

- São necessárias cerca de 1.000 abelhas trabalhando a vida inteira para fabricar meio quilo de mel?
- O maior cajueiro do mundo é chamado de Pirangi e fica no Rio Grande do Norte? Ele produz cerca de 60 mil cajus por ano e tem o tamanho de 70 cajueiros normais.
- O **Basenji** é o único cão que não late nunca? Quando ele está feliz e satisfeito, faz um barulho que parece uma risadinha.



QUANTO TEMPO DUROU A MAIOR CORRIDA DE FÓRMULA 1 DO MUNDO?

Matheus Grade Tardin, 9 anos
Vitória – ES

A corrida mais longa em distância foi o GP da França de 1951, com 601,832 km. A mais longa em tempo foi o GP da Alemanha, em 1954, disputada na cidade de Nürburgring. Durou 3 horas, 45 minutos, 45 segundos e 800 milésimos. Pelo regulamento atual, uma corrida não pode durar mais do que duas horas.

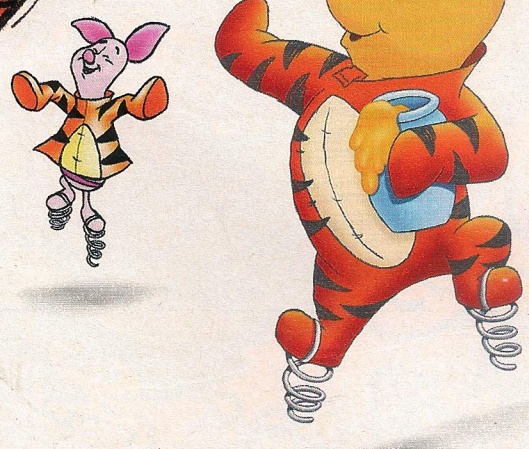
GUINARÃES

Walt Disney

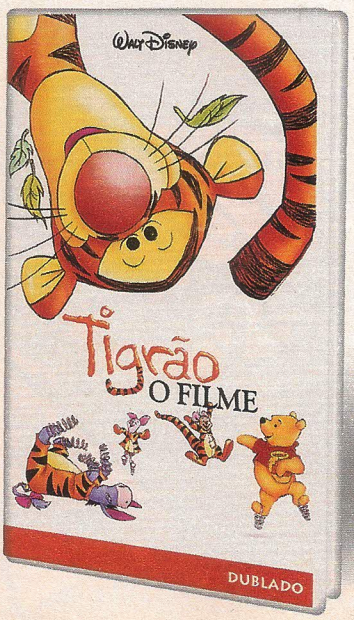
Tigrão O FILME

Repita com a gente:

um tigre,
dois tigres,
três tigres.



AGORA EM VÍDEO.
DUBLADO E LEGENDADO.



© DISNEY

Ele estava procurando sua família. Acabou encontrando seus amigos.

teste

Você vive
DESENHOS ANI

1 **O que você faz quando está muito zangado?**

- [x] A Fica vermelho, mas não faz escândalo.
- [ ] B Solta fumaça pela cabeça, faz sons que ninguém entende e pula em cima do próprio chapéu.

2 **Qual é a sua reação se toma um susto?**

- [x] A Você grita, claro.
- [ ] B Seus olhos saltam, enquanto você dá pulos de dois metros de altura.

3 **Se a prova de matemática está muito difícil, você:**

- [x] A Decide estudar mais da próxima vez.
- [ ] B Levanta da cadeira, gira como um furacão e se transforma em um herói capaz de resolver tudo.

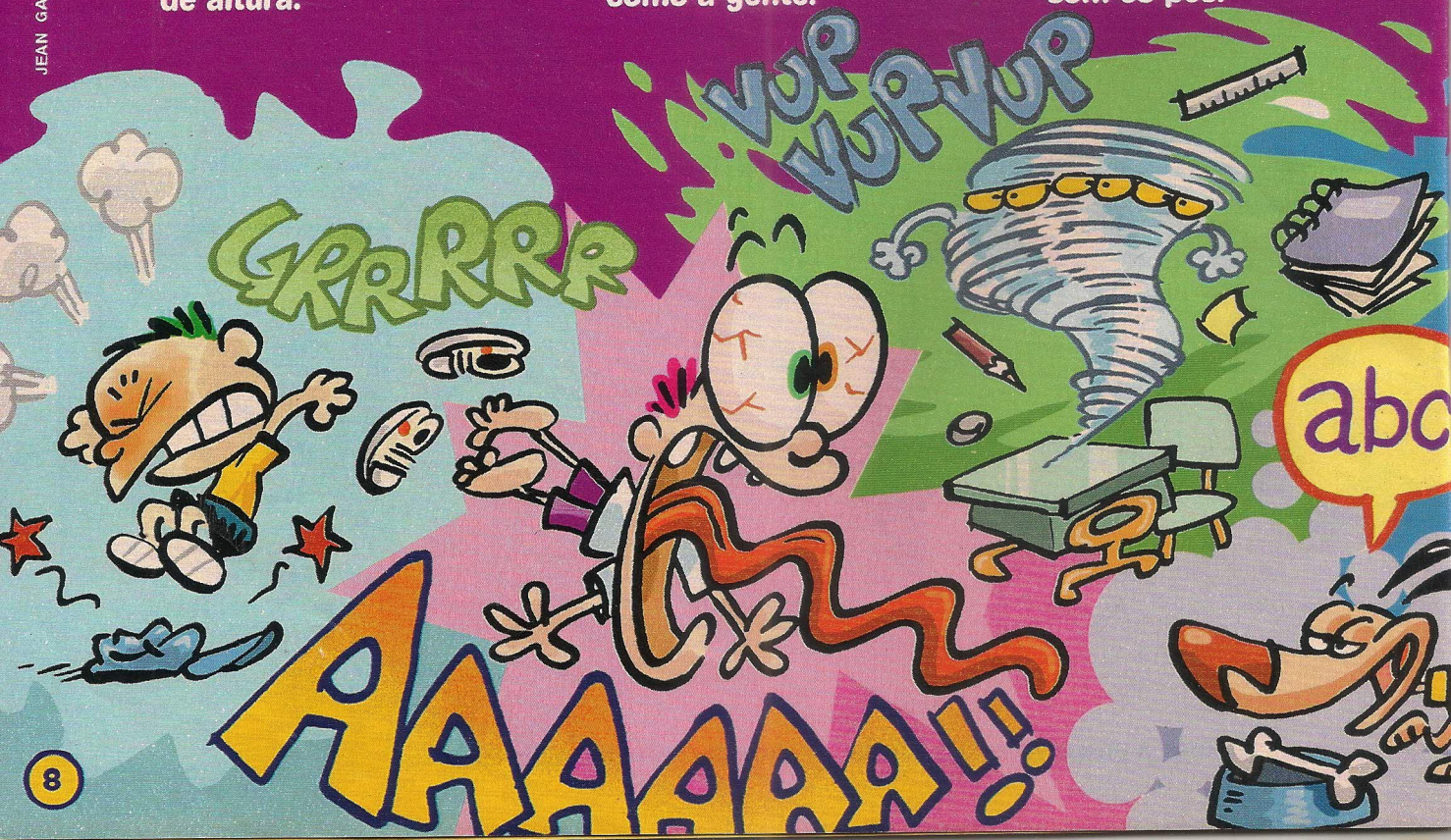
4 **Que som os cães costumam emitir?**

- [x] A Latidos.
- [ ] B Eles latem, mas alguns falam como a gente.

5 **Na aula de história, o assunto principal é a Idade da Pedra. Você logo pensa:**

- [ ] A Em cavernas, objetos de pedra e homens da Pré-História.
- [x] B Em morar em uma casa de pedra, ter um dinossauro de estimação, comer sanduíches de brontossauro e dirigir um carro movido com os pés.

JEAN GALVÃO



no mundo dos MADOS?

Descubra se você está pensando como os personagens da TV.

6 **No confronto entre um gato e um rato, quem ganha?**

- [ ] A O gato, que é bem maior, claro.
- [x] B O rato, que sempre acaba com os planos do gato trapalhão.

7 **Um laboratório serve para:**

- [x] A Aprender ciências e fazer experiências.
- [ ] B Inventar formas de salvar o mundo e resolver problemas com o pessoal da escola.

8 **Uma vaca e um frango são:**

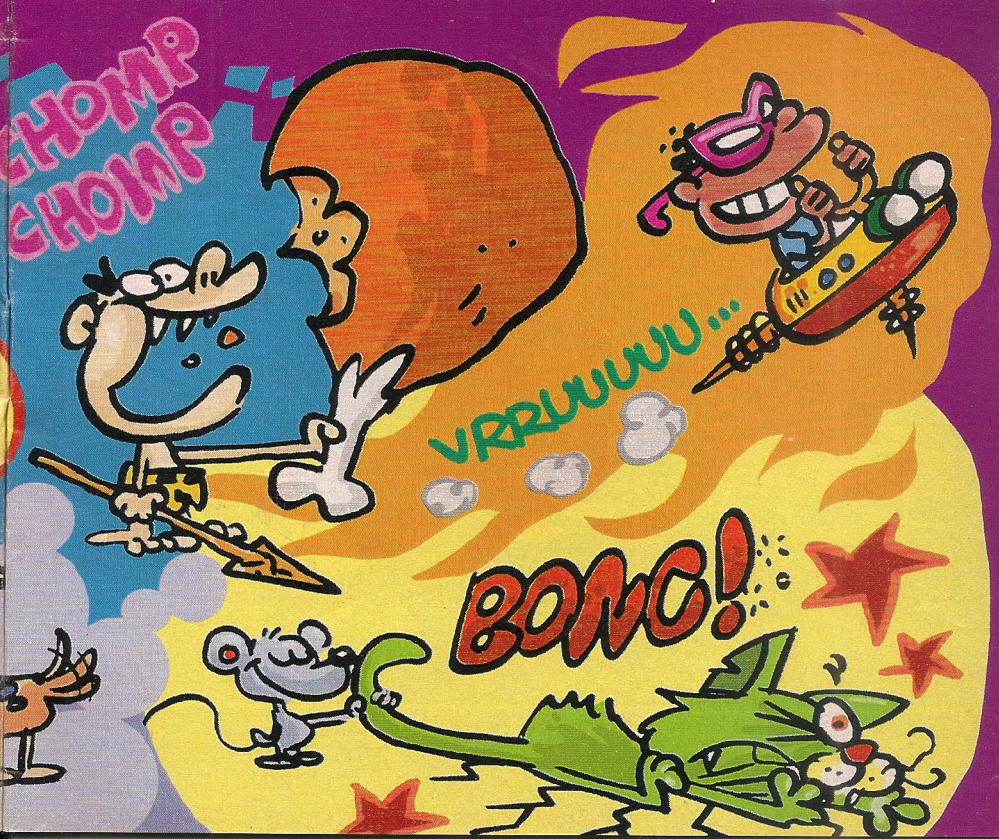
- [x] A Animais criados em fazendas.
- [ ] B Irmãos que vivem brigando, mas se adoram.

9 **Quando pensa no século 21, você:**

- [ ] A Se lembra de que começa em alguns meses.
- [x] B Pensa em carros que flutuam, robôs que cozinham e limpam a casa e estações espaciais.

10 **Há uma casa abandonada na sua rua. O que você acha que tem lá dentro?**

- [ ] A Sujeira, móveis caindo aos pedaços e talvez alguns bichos.
- [x] B Fantasmas, monstros, vampiros, alienígenas e estranhos seres de outro mundo.



Pontuação

Se você marcou mais a letra A

Mesmo gostando muito de desenhos animados e quadrinhos, você acha que o mundo real também é divertido. Mas às vezes é engraçado entrar no universo do faz-de-conta. Experimente!

Se você marcou mais a letra B

Você gosta mesmo de desenhos, não é? Seus pensamentos voam longe e sua imaginação cria situações incríveis como as da televisão. Isso é bem legal, mas de vez em quando é melhor largar a fantasia de super-herói e descer até a Terra.

OS VILÕES

As Meninas Super-Poderosas estão prontas para

Salvar o mundo também é coisa de criança. Principalmente para meninas que têm habilidades muito especiais: as Meninas Super-Poderosas.

Elas são garotas bem delicadas e têm nomes muito bonitinhos. Mas que ninguém se engane: Florzinha, Lindinha e Docinho podem ser bem duronas quando é preciso.

As supermeninas são tão especiais porque nasceram de um jeito bem diferente. Tudo começou em um laboratório na cidade de Townsville, nos Estados Unidos, quando um cientista, o Professor Utonium, resolveu criar garotinhas perfeitas.

Para isso ele misturou açúcar e um monte de coisas boas. Mas, por descuido, ele deixou cair na mistura um ingrediente misterioso: a Química X. Assim surgiram essas fantásticas meninas.

Mesmo com tantos poderes, a vida das três irmãs não é moleza. Além de estudar bastante, elas defendem o mundo de vilões malucos do desenho como Macaco Loco, Fuzzy Confusão, Ele, Meninos Ameba e Baratreinador.

E elas têm de fazer tudo isso antes da hora de dormir! Mas, apesar de tanta correria, as Meninas Super-Poderosas sempre conseguem arrumar um jeito para brincar e se divertir.

Em outubro as pequenas estrelas vão viver novas aventuras na TV e são destaque na programação especial do mês das crianças no canal Cartoon Network.

ESTÃO PERDIDOS!

salvar o planeta.

Florzinha

Mais Meninas Super-Poderosas...

www.recreionline.com.br

IRMÃS BEM DIFERENTES

Como toda turma de irmãs, essas garotas têm personalidades diferentes.

Florzinha adora artes marciais, é esperta e está sempre pronta para tomar decisões. É a líder do trio na hora da ação.

Sua irmã Lindinha é sensível, gentil e gosta de flores e borboletas, mas chora com facilidade. Seu passatempo favorito é a pintura.

Já Docinho não é de falar muito. Ela é fera nas lutas, muito corajosa e detesta usar vestidinhos cheios de enfeites. Nas horas livres ela gosta muito de cozinhar.

Elas até brigam de vez em quando, mas diante de qualquer perigo, sempre se unem para vencer os malvados vilões.

BRINCADEIRAS SUPERPODEROSAS

PARA SE DIVERTIR EM CASA

CABANA

Para 1 ou mais jogadores

Peça a sua mãe um lençol velho. Enfileire algumas cadeiras para formar a estrutura da cabana e estenda o lençol sobre elas. Leve lá para dentro seus brinquedos e livros favoritos, alguns biscoitos, sucos ou lanchinhos. Chame a turma para brincar ou divirta-se no seu esconderijo secreto.

O QUE MUDOU?

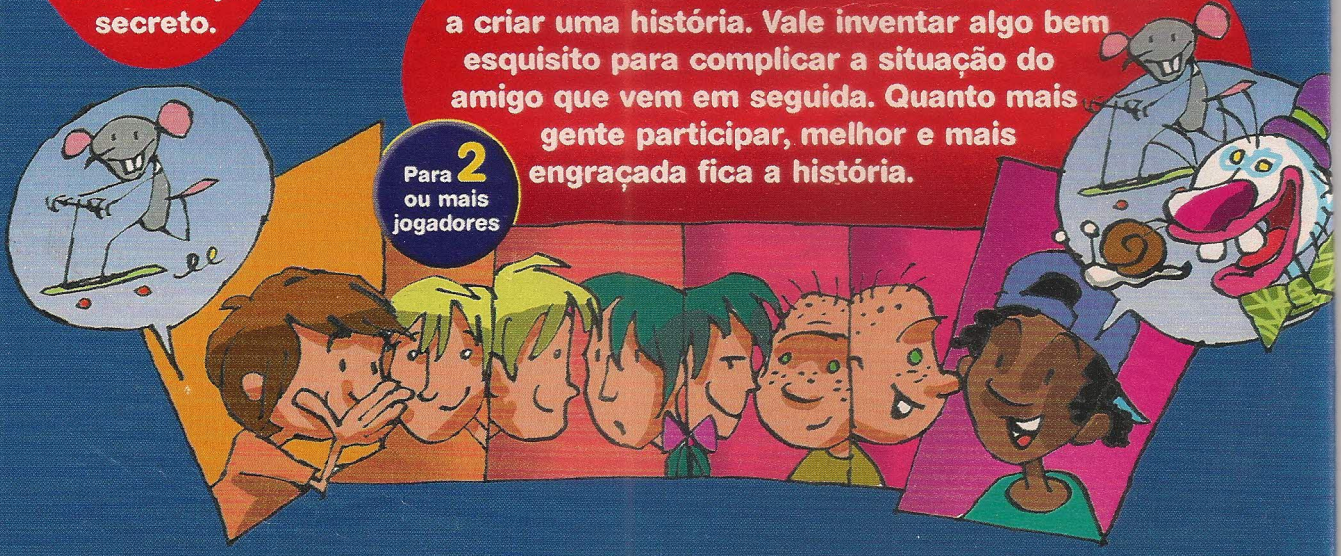
Para 2 ou mais jogadores

Um dos participantes é escolhido e sai da sala. Enquanto isso, os outros escondem um objeto. Em seguida, a pessoa volta e tem de adivinhar o que sumiu. Depois é a vez da outra pessoa adivinhar. Escolha um lugar com muitos objetos diferentes para a brincadeira ficar mais legal.

CRIANDO UMA HISTÓRIA

Para 2 ou mais jogadores

Formem uma roda. Daí, alguém diz uma frase e quem estiver do lado tem de continuá-la, de forma a criar uma história. Vale inventar algo bem esquisito para complicar a situação do amigo que vem em seguida. Quanto mais gente participar, melhor e mais engraçada fica a história.



Quando não estão ocupadas salvando o mundo, as Meninas Super-Poderosas adoram brincar. Confira algumas dicas legais de brincadeiras e salve o seu Dia das Crianças.

VÁ BRINCAR LÁ FORA!

Para 4 ou mais jogadores

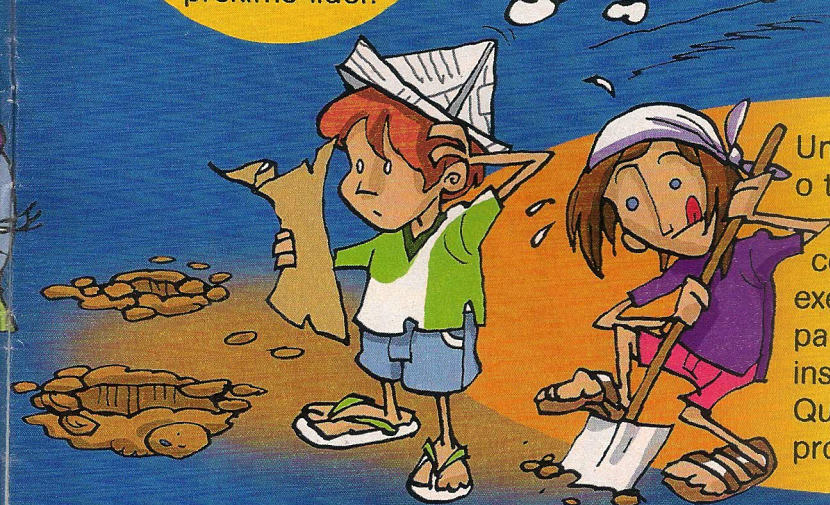
TUDO AO CONTRÁRIO

Um dos participantes é sorteado para dar ordens ao grupo, dizendo coisas como: "Andem para frente", "Levantem-se" e assim por diante. A turma deve atender às ordens fazendo exatamente o contrário do que foi pedido. Para confundir todo mundo, o líder deve falar rápido e dar várias ordens em seguida. Quem errar sai da brincadeira e o vencedor será o próximo líder.

CORRIDA MALUCA

A turma se divide em dois grupos e escolhe um juiz. Os times ficam bem distantes um do outro e o juiz coloca um pano colorido bem no meio deles. O juiz indica um participante de cada equipe e dá a largada. Os dois sorteados correm para pegar o pano. Quem conseguir ganha um ponto. Depois, o juiz escolhe mais dois participantes e o jogo recomeça. O grupo que acumular mais pontos é o vencedor.

Para 7 ou mais jogadores



MAPA DO TESOURO

Um dos jogadores esconde o tesouro, que pode ser um objeto qualquer. Em seguida, faz um mapa com setas, flechas e indicações. Por exemplo: dez passos à direita ou dois pulos para trás. Os outros devem seguir as instruções para achar o objeto. Quem encontrar o tesouro é o próximo a escondê-lo.

Para 3 ou mais jogadores

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO COBIACO

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

Resposta na página 50.

ONDE TEM YAKULT, TEM SAÚDE.

Complete os nomes dos países onde tem Yakult, colocando nos espaços vazios as letras que estão faltando. Veja o exemplo com a bandeira do Brasil.

1 BRASIL

2 ARGENTINA

3 URUGUAI

4 BRUNEI

5 INDONÉSIA

6 AUSTRÁLIA

7 CINGAPURA

8 TAILÂNDIA

9 FILIPINAS

10 CHINA (Hong Kong)

11 TAIWAN

12 CORÉIA DO SUL

13 JAPÃO

14 ALEMANHA

15 LUXEMBURGO

16 BÉLGICA

17 HOLANDA

18 INGLATERRA

19 FRANÇA

20 ESPANHA

21 ESTADOS UNIDOS

22 MÉXICO

Respostas: 1-BRASIL, 2-ARGENTINA, 3-URUGUAI, 4-BRUNEI, 5-INDONÉSIA, 6-AUSTRÁLIA, 7-CINGAPURA, 8-TAILÂNDIA, 9-FILIPINAS, 10-CHINA, 11-TAIWAN, 12-CORÉIA DO SUL, 13-JAPÃO, 14-ALEMANHA, 15-LUXEMBURGO, 16-BÉLGICA, 17-HOLANDA, 18-INGLATERRA, 19-FRANÇA, 20-ESPANHA, 21-ESTADOS UNIDOS e 22-MÉXICO.

O Leite Fermentado Yakult tem os exclusivos lactobacilos da Yakult. Ele está em 22 países, ajudando milhões de pessoas a ter uma vida mais saudável. Veja como esses lactobacilos são realmente incríveis:

- Atravessam a acidez do estômago
- Chegam vivos em maior quantidade ao intestino
- Aumentam os microrganismos benéficos
- Diminuem as bactérias nocivas
- Melhoram o ambiente intestinal

Leite Fermentado Yakult.

Um alimento saudável para toda a família.

CACY Centro de Atendimento ao Consumidor YAKULT

0800-131260

(Ligação gratuita)

www.yakult.com.br

Junco

Yakult

CONFUSÃO

Mostre sua habilidade em Mario

Mario e sua turma vão provar que são grandes esportistas. Junto com eles você vai conquistar as quadras em partidas muito divertidas.

É claro que os malvados Bowser e Wario vão fazer de tudo para atrapalhar. E agora eles contam com Wailuigi, um novo vilão.

Os movimentos e regras são iguais aos dos jogos reais, os comandos são fáceis e cada participante tem habilidades diferentes. Se prepare: só tem fera nas quadras.

Nos diferentes modos de jogo você tem de fazer a bola passar através de argolas, rebater ataques de terríveis plantas carnívoras e outras maluquices, como ficar invencível e jogar com cascos de tartarugas.

Além de quadras de grama e de saibro, você pode habilitar as quadras especiais dos personagens que são muito legais.

Para aumentar a emoção, experimente o modo para quatro participantes.

Para um bom saque, aperte A e B ao mesmo tempo: seu oponente não vai nem ver por onde a bola passou.

Aperte B e A em seguida para jogar a bola por cima do adversário.

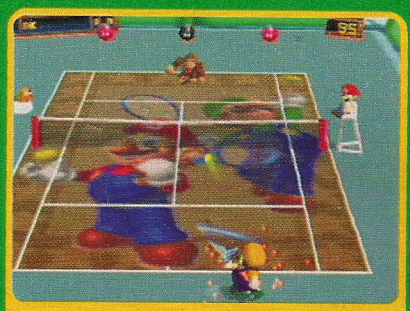
NA QUADRA

Tennis para Nintendo 64.

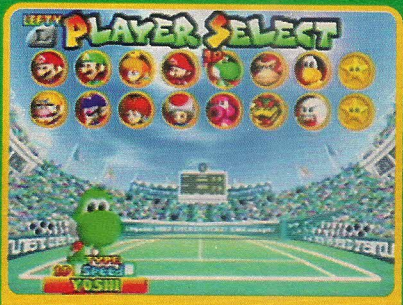
CAMPEONATO MUNDIAL

Você pode ter seu nome no ranking mundial do jogo *Mario Tennis 64*. Para isso, entre no site do game na Internet ***(www.mariotennis.com)*** e forneça seus dados. Escolha a opção *Ring Tournament* e selecione o campeonato do mês.

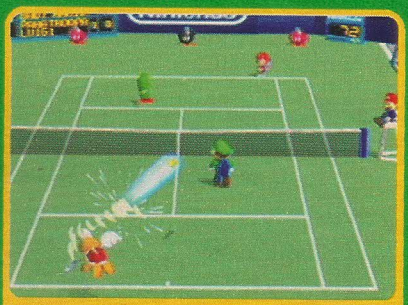
Anote a senha que aparece na tela e use-a em seu jogo (na opção *Password*). Termine com a melhor pontuação possível e anote a nova senha que surge na tela. Acesse outra vez o site e use a nova senha logo abaixo do local onde pegou a primeira. Pronto: você está no ranking mundial e pode se tornar um campeão de tênis.



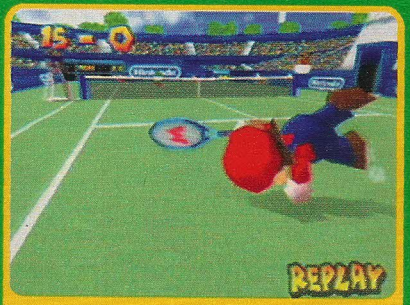
Habilite quadras especiais vencendo campeonatos simples e de duplas com Mario, Donkey, Yoshi e Wario.



Termine com todos os personagens, selecione um deles e entre no campeonato mais difícil.



Para jogar com o jovem Donkey Kong vença em todos os níveis do torneio especial de duplas.



Aperte os diferentes botões durante o Replay para ver a mesma cena de outros ângulos.

Na prova contra as plantas acerte 50 bolas sem defesa e habilite uma quadra secreta.

Confira todos os finais possíveis do game: são muito divertidos.

MÃO NA MASSA

UM SORVETE CAPRICHADO

No Dia das Crianças você merece uma sobremesa deliciosa! Aí vai a nossa receita.

FÁBIO FIGUEIREDO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- suspiros
- sorvete de qualquer sabor
- chantilly
- confeitos de chocolate
- canudinho de biscoito
- morango ou outra fruta

EDUARDO SVEZIA

1 Amasse os suspiros até virarem pó. Para isso, coloque-os em um saco plástico e aperte.

2 Coloque na taça uma camada de suspiro e uma de sorvete. Depois faça outra camada de suspiros e coloque mais sorvete. Experimente usar dois sabores diferentes.

3 Deixe por 20 minutos no congelador.

4 Decore com o chantilly, os confeitos, o biscoito e a sua fruta favorita no meio.

Aproveite: este sorvete é todo seu!!!

Estréia dos episódios nos dias 9,10 e 11 de outubro, às 16:00
CAMINHANDO COM
DINOSSAUROS
No dia das Crianças, dia 12 de outubro
uma apresentação especial com a reprise de todos os episódios
às 16:00 e em seguida Os Bastidores do Programa "Caminhando com Dinossauros"
Discovery
KIDS

Adaptação:
Jorge Miguel Marinho

UM LUGAR

FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

No começo dos tempos, num lugar que ainda nem existia e só queria nascer, tudo era um deserto de gelo, com névoas, trevas e um frio de rachar. O vento que vinha do sul era quente e um dia resolveu assoprar essa geleira com tanta força que ela se derreteu. De dentro da água surgiu um gigante gigantesco chamado Ymir que, por estranho que pareça, nasceu calorento e mesmo nos dias gelados não parava de transpirar.

Numa certa manhã, do suor que saia dele, nasceram mais dois gigantes e uma vaca leiteira chamada Audumla com tetas enormes que se transformaram em quatro riachos de leite. A vaca tinha uma língua áspera, peluda, e foi dessa língua estranha que nasceu um outro ser vivo chamado Buri.

Buri não era da família dos gigantes, mas teve um filho que se casou com uma filha

Esta é uma história tradicional da Escandinávia. Para saber mais sobre essa região, consulte o *Atlas Interativo RECREIO*.

ESCANDINÁVIA QUE QUERIA NASCER

de gigantes gigantescos e dessa união nasceram os três primeiros deuses de verdade da Escandinávia, esse mundo tão glacial.

Eles se chamaram Odin, Vili e Vê e trouxeram muita confusão. Como tinha um monte de gigantes de um lado e uma porção de deuses do outro, um belo dia uma tremenda guerra entre eles estourou. Todos os gigantes morreram, até Ymir que ficou irreconhecível no meio dos blocos de gelo. Só um casal conseguiu fugir para uma região mais gelada ainda e foi logo fazendo um filho atrás do outro para a sua raça não acabar.

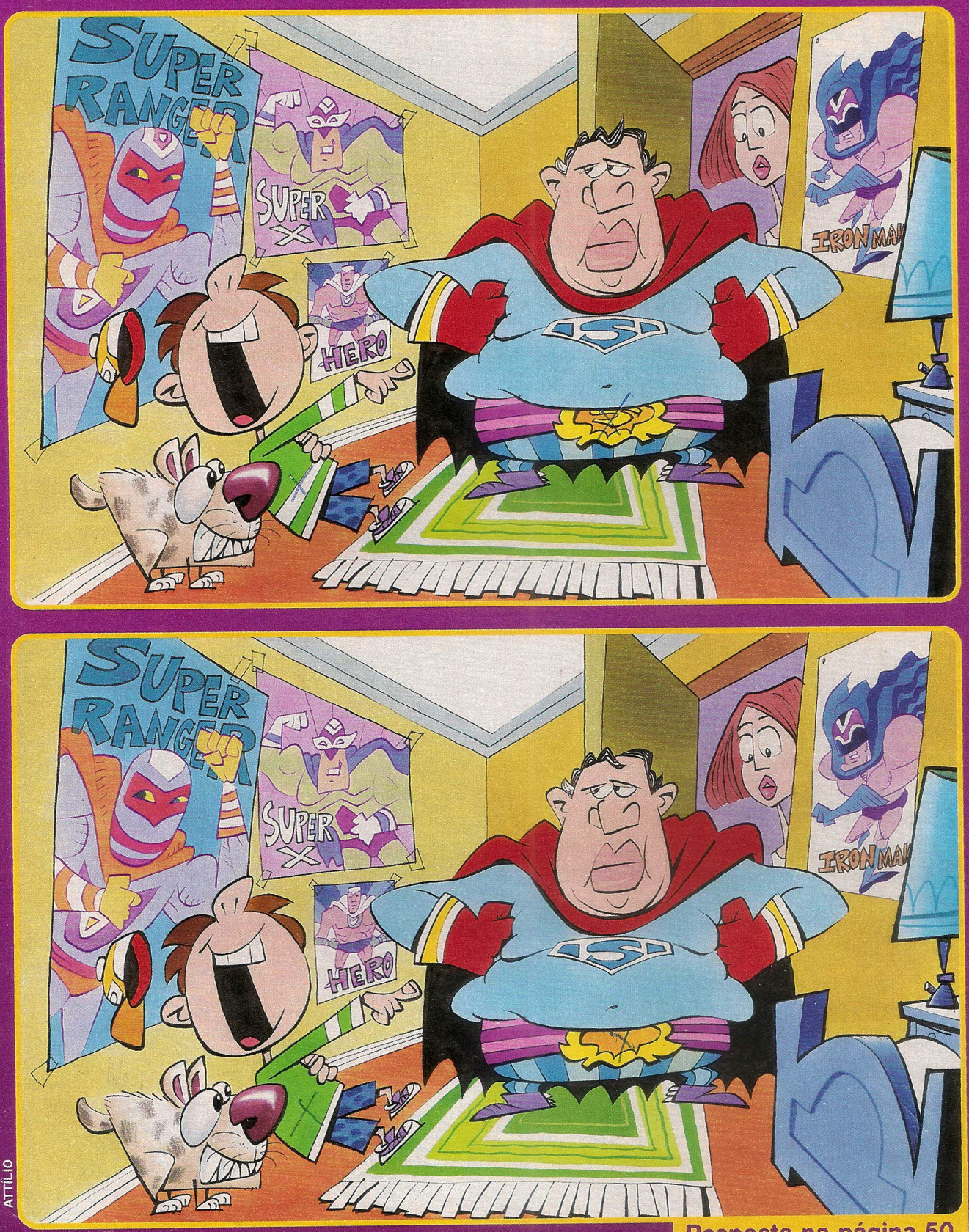
Os deuses não sabiam dessa história e viveram felizes por um bom tempo. Depois não teve jeito – sentiram que a vida sem gigantes era muito triste, sem graça, gelada até não poder mais. Resolveram criar um outro mundo e só encontraram o cadáver de Ymir no meio do gelo e da água. Não tiveram dúvida – atiraram o corpo do gigante no espaço e a Terra apareceu justamente daí. Do seu peito nasceram as montanhas, os mares, os rios. Dos seus cabelos vieram as raízes, as folhas, os galhos, que se transformaram em florestas sem fim. Do seu crânio os deuses inventaram uma abóbada celeste com fagulhas de todos os tamanhos e a maior de todas elas virou o Sol.

A Terra foi ficando cada vez mais linda, mas tinha um defeito imperdoável – em toda a sua superfície, de norte a sul, no meio do gelo, dentro da água, nos confins das florestas e nas terras sem fim, só tinha solidão.

Os deuses Odin, Vili e Vê acharam dois troncos de árvore bem secos e na hora tiveram aquele estalo. O primeiro deu um belo assoprão neles e eles começaram a viver. O segundo acariciou os cascos e eles ganharam alma e razão. O terceiro aqueceu e pintou os dois com cores bem vivas e eles começaram a respirar, ficaram animados, foram se transformando, se transformando, até que se tornaram o primeiro casal de verdade mesmo daquele lugar.

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS



ATTÍLIO

Resposta na página 50.

Biscoitos Digimon Danone.

Cada biscoito é uma aventura diferente dentro da sua boca.

Colecione. São 40 tatuagens diferentes, uma em cada embalagem para você aplicar onde quiser.

©Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd.

BISCOITOS DANONE

PASSATEMPO

Cadê?

Nem sempre o gato precisa sair de casa para os ratos darem uma festa. Enquanto eles se divertem, procure os objetos em destaque.

Resposta na página 50.

POP

promoção

RECREIO

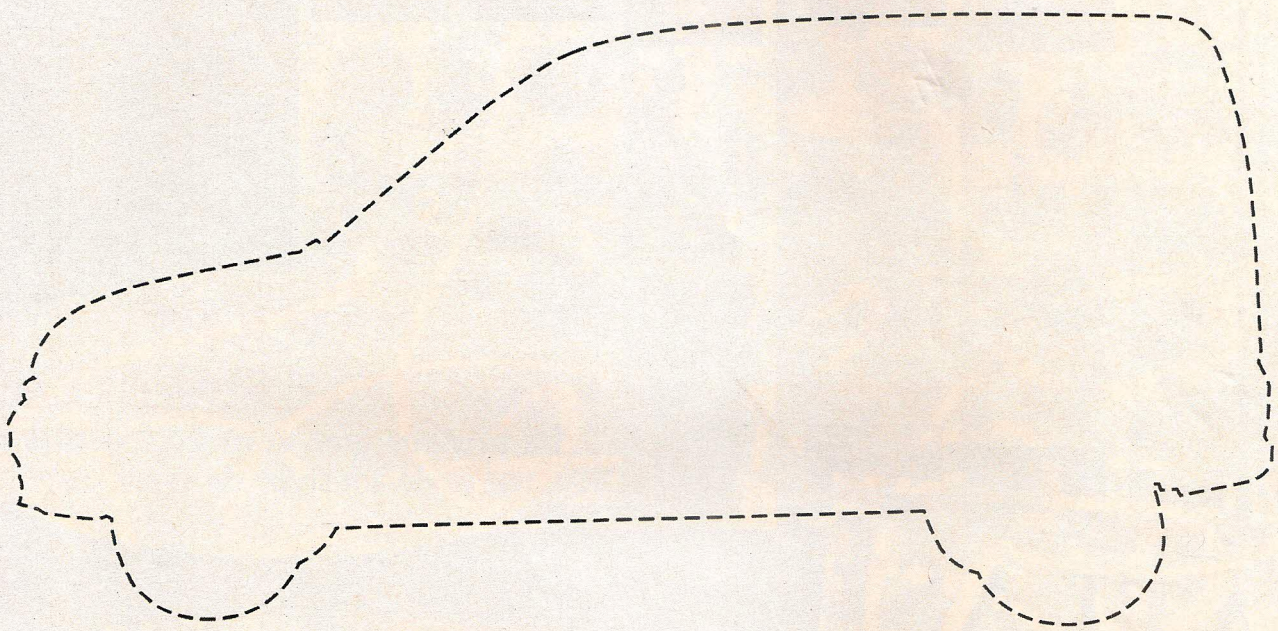
pintou seu Renault Kangoo

Concorra a 3 Renault Kangoo. É só pintar sua família nele.

Se você tem entre 6 e 13 anos, faça um desenho da sua família dentro de um Renault Kangoo e responda, com no máximo 10 palavras, à pergunta: "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?" Envie para a Caixa Postal 19.190 - SP, com seu nome, endereço, telefone e nome do responsável. Você tem até 6 de dezembro para enviar a sua carta. Os autores dos três trabalhos mais criativos e originais vão ganhar um Renault Kangoo.

Abril

Desenhe, pinte, cole, recreie-se!



Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?

Resposta: _____

RECREIO

RENAULT Kangoo

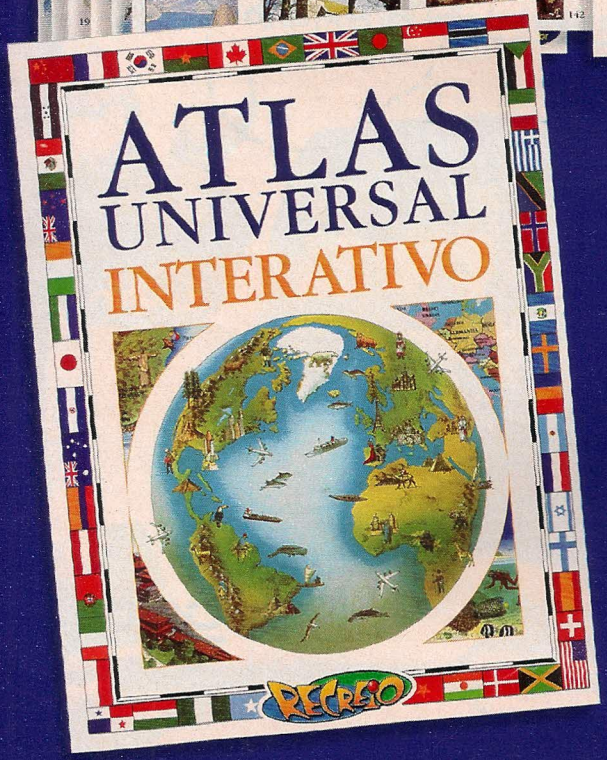
Regulamento

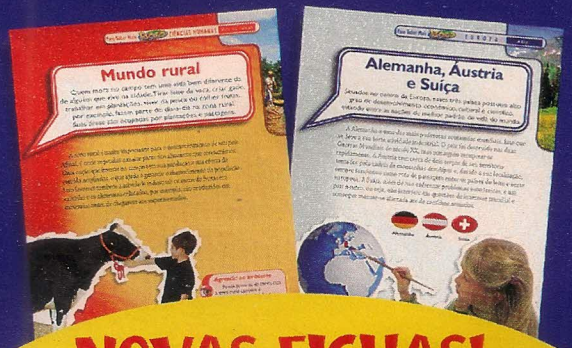
1) Poderão participar crianças que tiverem de no mínimo 6 a no máximo 13 anos durante o período da promoção, residentes no território brasileiro, sendo vedada a participação daquelas que tiverem até 2° grau de parentesco com funcionários da Editora Abril S. A., da Renault do Brasil S. A., da Renault do Brasil Comércio e Participações Ltda., da Lowe Lintas e Partners e da SM Estratégias Promocionais. 2) O prazo de participação da promoção inicia-se em 05 de outubro de 2000 e termina em 06 de dezembro de 2000. 3) Os participantes deverão enviar um desenho de sua família junto do Renault Kangoo e mais uma frase de até 10 palavras sobre o tema "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?". 4) Os participantes podem enviar quantos trabalhos quiserem e que podem ser feitos nos formulários impressos nas edições da Recreio, nos formulários que se encontram nas concessionárias Renault, em xerox ou qualquer outro tipo de papel. Não há restrições quanto às técnicas usadas para o desenho, sendo válidas lápis de cor, colagem, guache ou qualquer outro recurso. O critério de avaliação se dará pela criatividade e originalidade dos desenhos e das frases, levando em consideração as categorias descritas no item 8 abaixo. 5) Não serão aceitos trabalhos que direta ou indiretamente refiram-se a outros carros ou que apresentem figuras ou frases vulgares e preconceituosas. 6) Todos os trabalhos deverão trazer nome, endereço completo e telefone do autor, além do nome completo de um responsável legal do participante com seus dados de identificação (CIC e RG com órgão emissor). 7) Só serão aceitos trabalhos enviados por correio e com carimbo postal de até 06 de dezembro de 2000 e que forem enviados para a Caixa Postal 19.190, não sendo admitidas quaisquer outras formas de entrega. A Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais não se responsabilizam por correspondências extraviadas, incompletas, ilegíveis, danificadas ou recebidas após 09 de dezembro de 2000, mesmo que postadas anteriormente e dentro do período de validade da promoção.8) Os trabalhos serão divididos em três categorias: autores de 6 a 8 anos; autores de 9 e 10 anos; e autores de 11 a 13 anos. Será considerado vencedor e premiado 1 (um) trabalho de cada categoria. 9) Os trabalhos serão selecionados por arte-educadores e por uma comissão julgadora escolhida pela Editora Abril, Renault, Lowe Lintas e SM Estratégias Promocionais. Os trabalhos vencedores serão escolhidos com base em critérios de imaginação, originalidade, criatividade e mérito artístico. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis.10) Cada um dos vencedores receberá 1 (um) veículo Renault Kangoo Rn 1.0, zero quilômetro, ano 2000, modelo 2000, sem opcionais e sem pintura metálica. O prêmio será entregue e licenciado em nome do responsável legal de cada vencedor. Os contemplados não poderão escolher a cor do carro, que será definida pela Renault dentre aquelas disponíveis na data de premiação e nem poderão substituí-lo por seu equivalente em dinheiro ou transferir a premiação a terceiros. 11) A participação neste concurso implica a plena e geral aceitação deste regulamento e os participantes concordam em ceder aos promotores seus direitos de nome, imagem e som de voz para efeitos de divulgação.12) Os vencedores e seus responsáveis autorizam a Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais a divulgarem plena e gratuitamente seus nomes e imagens em qualquer veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual). E concordam em transferir todos os direitos de propriedade e direitos autorais sobre o trabalho para a Renault e Revista Recreio, que poderão deles lançar mão a seu critério.13) A relação dos vencedores será publicada na revista Recreio, edição 50, de 08 de fevereiro de 2001.14) A entrega dos prêmios, que será feita sem qualquer ônus aos participantes, será efetuada em até 1 (um) mês após a publicação dos vencedores da revista em data e local a serem comunicados pela Renault.15) Os trabalhos enviados não serão devolvidos. 16) Esta promoção, realizada conforme parágrafo II do artigo 3° da lei 5768/71, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos concorrentes nem vinculação destes ou dos contemplados à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.

UMA GRANDE VIAGEM É ISSO: TRÊS PAÍSES NA MESMA EDIÇÃO.

COLECIONE E COMPLETE SEU ATLAS!

Na semana que vem você ganha a cartela de adesivos da Alemanha, Áustria e Suiça!





NOVAS FICHAS!

Ganhe mais duas fichas colecionáveis PARA SABER MAIS e conheça tudo sobre o Mundo Rural e sobre a Alemanha, Áustria e Suiça.

Se você perdeu alguma edição, peça para o seu jornaleiro, entre em contato pelo e-mail abril.ea@abril.com.br ou ligue para (0xx11) 3037-4447.

Quer saber? Colecione!

RECREIO

www.recreionline.com.br

Abril

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Descubra qual dos jogadores conseguiu fazer um gol.

Resposta: Jogadora nº 3.

É HORA

Não é só você que gosta de correr e pular:

Pode ser amarelinha, esconde-esconde ou queimada... Brincar é muito gostoso. E os bichos também acham isso. Várias espécies adoram pular, correr, rolar e até lutar de mentirinha. Tudo por pura diversão!

Os estudiosos acreditam que os mamíferos e as aves são os únicos bichos que brincam. Eles se distraem em grupos ou sozinhos, fingindo que brigam, mexendo com galhos e pedras ou simplesmente correndo por aí.

Normalmente, os filhotes é que mais gostam da brincadeira Mas, às vezes, até os adultos caem na farra!

IMAGE BANK / NICOLAS RUSSEL

Sem limite de idade

O cavalos adultos, assim como os filhotes, gostam muito de brincar. De repente, podem sair correndo pelo campo, perseguir um de seus companheiros ou dar coices no ar. Claro que há um motivo para tanta agitação: eles estão se divertindo.

DE DIVERSÃO!

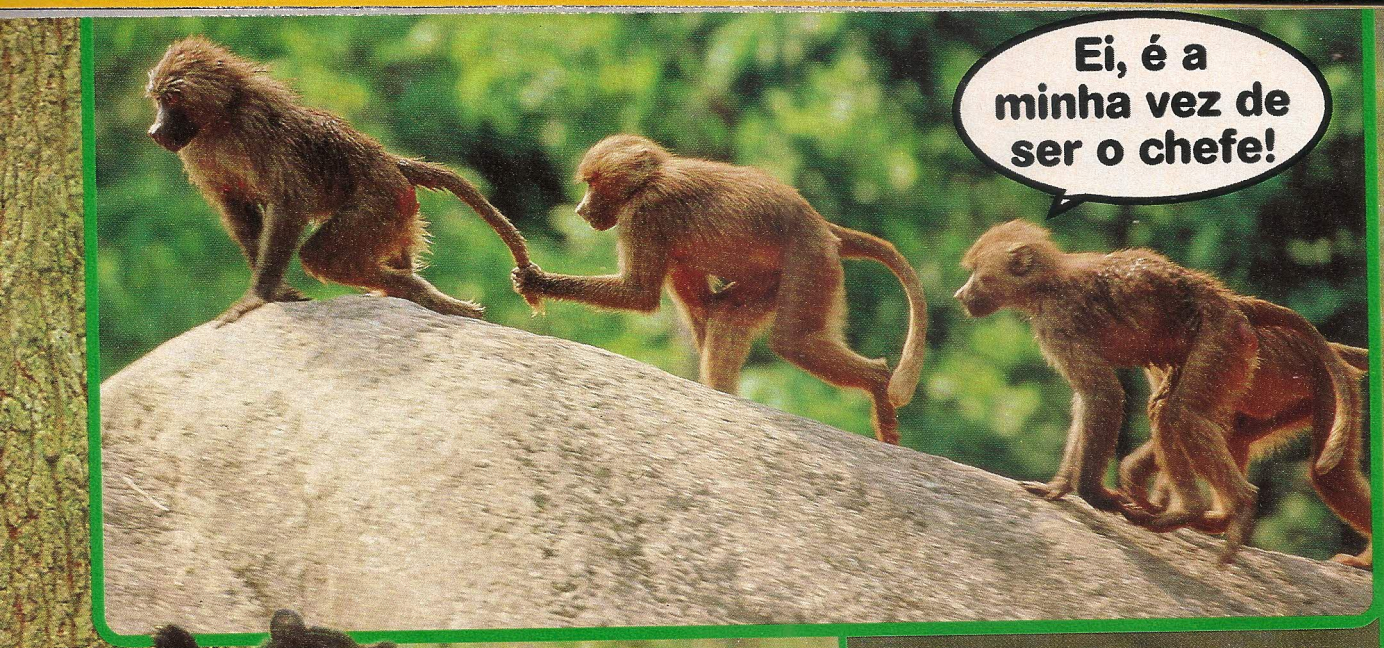
os bichos adoram brincar.

TONY STONE / KATHY BUSHUE

TONY STONE / ART WOLFE

Pega-pega

Os bichos não gostam muito de ficar quietos e suas brincadeiras preferidas são sempre agitadas. Entre corridas e pulos, eles podem até fazer de conta que estão lutando, mas nunca machucam ninguém. Adoram correr um atrás do outro, como no pega-pega, e muitas vezes até convidam os animais adultos para as suas brincadeiras.



TONY STONE / JEANNE DRAKE

Curiosos e engraçados

Os macacos estão entre os bichos mais brincalhões do mundo! Eles vivem fazendo acrobacias e são muito curiosos. Por isso gostam de ficar mexendo em objetos e observando tudo que encontram.

Consultoria: Eduardo Ottoni, professor do Departamento de Psicologia Experimental da USP

GAMMA

Treinamento

Enquanto brincam os bichos aprendem a viver em grupo, ficam sabendo mais sobre o local onde moram, desenvolvem seus músculos, a sua coordenação motora e descobrem novas técnicas para caçar e fugir de inimigos. Assim como a gente, brincando eles ficam mais espertinhos!

Vai ser a maior festa no dia 12!

No Dia das Crianças, uma seqüência de desenhos e histórias completas para você na Fox Kids!

11h30	Power Rangers: "Verde de Raiva"
13h30	Power Rangers: "A Volta do Ranger Verde"
15h00	As Tartarugas Ninja: "O Leste com o Oeste"
17h00	O Homem Aranha: "A Roupa Alienígena"
18h30	X-Men: "A Fênix Negra"
20h00	Fadinhas
21h30	Show das Spice Girls

FOX KIDS™

www.foxkids.com.br

TM & © 2000 Fox Kids Latin America. Fox Kids World Wide. All rights reserved.

WG PROPAGANDA

PASSATEMPO

Olhe de novo

Resposta na página 50.

A turma da capoeira está animada. Encontre os dois únicos capoeiristas que estão exatamente na mesma posição.

BLADE ROLLER

O PATINETE DA SUNDOWN

PEÇA O SEU VOANDO.

Guidão dobrável.

Freio traseiro Fender Type.

Rodas em Poliuretano. Rolamento ABEC 5.

Estrutura em alumínio: mais leve

Quick Release: fácil de montar e desmontar.

Promoção Raspa BIKE SUNDOWN A FERA DAS BIKES

Compre e concorra a R$ 250 mil em prêmios

SUNDOWN BIKE & FITNESS

www.sundownbike.com.br

0800 55 99 21

Certificado de Autorização Nº 01/43172/2000. Promoção válida de 01/08/2000 a 31/12/2000

FIQUE LIGADO

VIAGEM NO

Embarque nessa aventura e conheça turmas bem diferentes.

Que tal viajar ao passado e conhecer crianças de diferentes épocas e lugares do mundo?

Só não adiantar levar o seu videogame na mala: ninguém vai saber jogar. Mas não tem problema, você vai descobrir novos jeitos de brincar.

Guerreiros e poetas

No Japão Medieval o sonho de todo menino era tornar-se samurai. Se você estudasse com eles, aos 7 anos, já estaria aprendendo artes marciais, arco e flecha e acrobacias. Além disso, tocaria instrumentos musicais, faria poesias e arranjos florais. As garotas também aprendiam a lutar, mas não podiam ser samurais.

Brincando no Egito

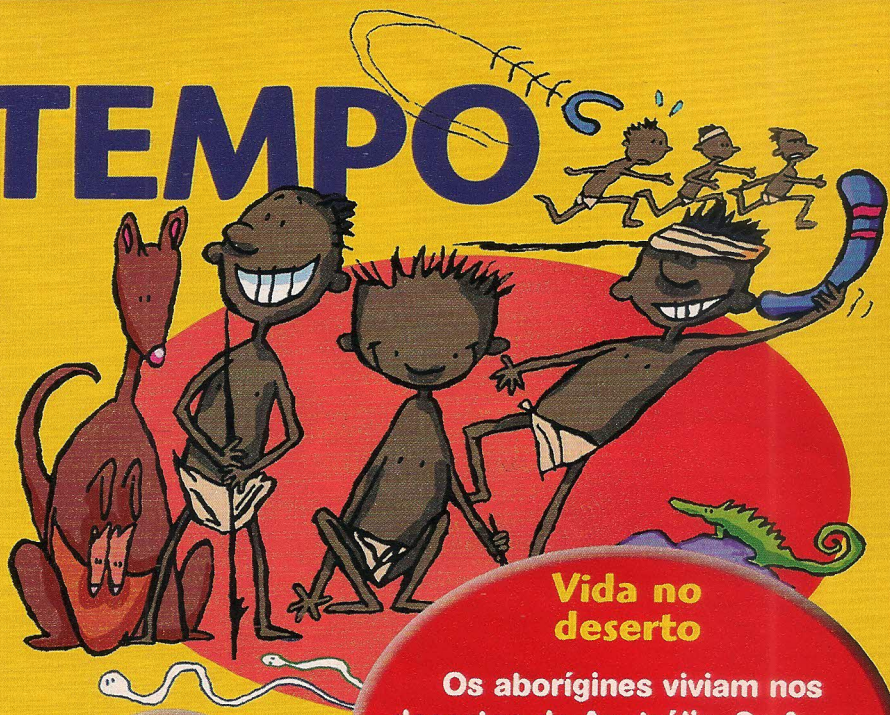
Se viajasse até o tempo dos faraós, provavelmente você rasparia o cabelo, como a maioria das crianças, por causa do calor. E ia se divertir brincando com piões, bolas de argila e bonecas de madeira. Os egípcios também brincavam de cabo-de-guerra e de bola com um jogador sobre o ombro do outro.

ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

Mais histórias...

www.recreionline.com.br

TEMPO



Vida no deserto

Os aborígines viviam nos desertos da Austrália. Se fosse até lá, você os ajudaria nos trabalhos domésticos, encontraria raízes para matar a sede e, quando crescesse, teria seu próprio bumerangue.

Escola para meninos

Na Grécia Antiga, apenas os meninos iam à escola. As garotas ficavam em casa, aprendendo trabalhos manuais. Se passasse uma temporada com eles, você brincaria de boneca ou de rodar aro. Na hora do banho teria de passar azeite no corpo antes de se lavar com água fria.

Que frio!

Há muito tempo os vikings habitavam o norte da Europa. Lá você usaria roupas de lã e peles para se proteger do frio e aprenderia a jogar hneftafl, um jogo parecido com o xadrez. O melhor seria deslizar sobre os rios congelados, com patins feitos de couro.

EDITORA Abril

Faça como seu computador, use bem a memória.

www.recreionline.com.br

Entre no site da Recreio e veja como é gostoso navegar. Aqui tem uma porção de jogos, adesivo virtual, bate-papo, seção de curiosidades, biblioteca, esportes, horóscopo, rádio Recreio, Recreio News e, agora, o incrível Desafio Recreionline! Um teste com várias perguntas para espertinhos como você mostrarem que sabem tudo, inclusive como ganhar uma superbicicleta.

RECREIONLINE

Quer saber? Divirta-se.

Recreio. Toda quinta na banca. Todo dia no seu computador.

f/ NAZCA 5683

ZIPKIDS

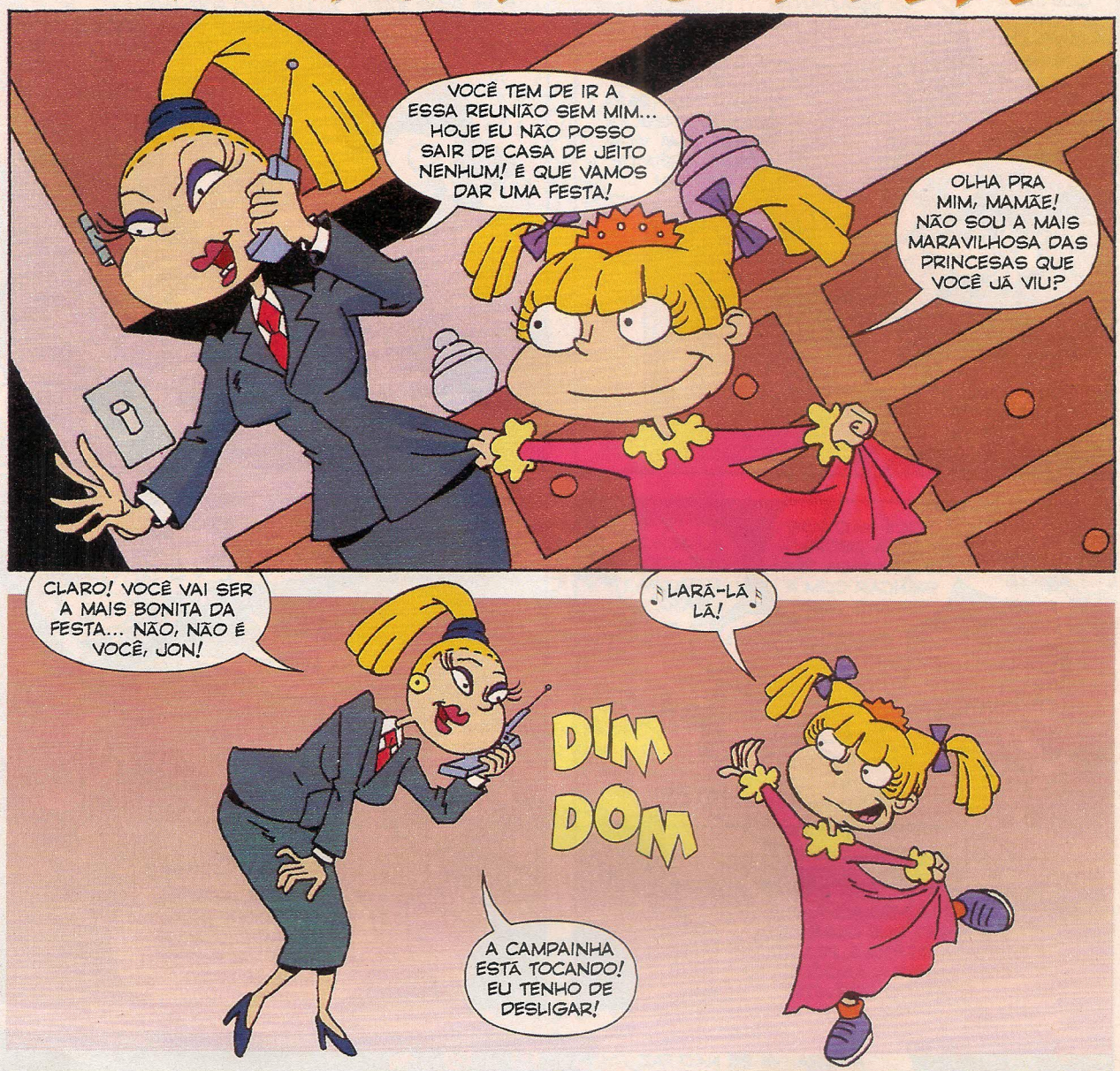
Zipkids.

Um site do tamanho da sua imaginação.

Endereço: www.zip.net

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.

A FESTA DO SORVETE

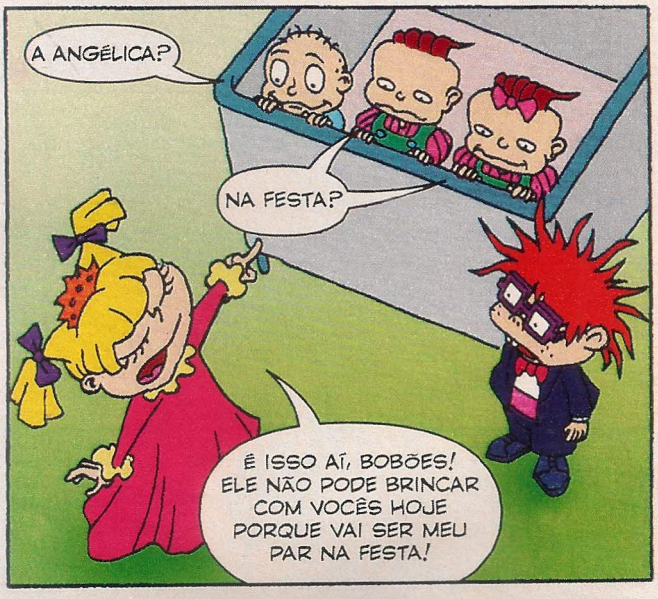


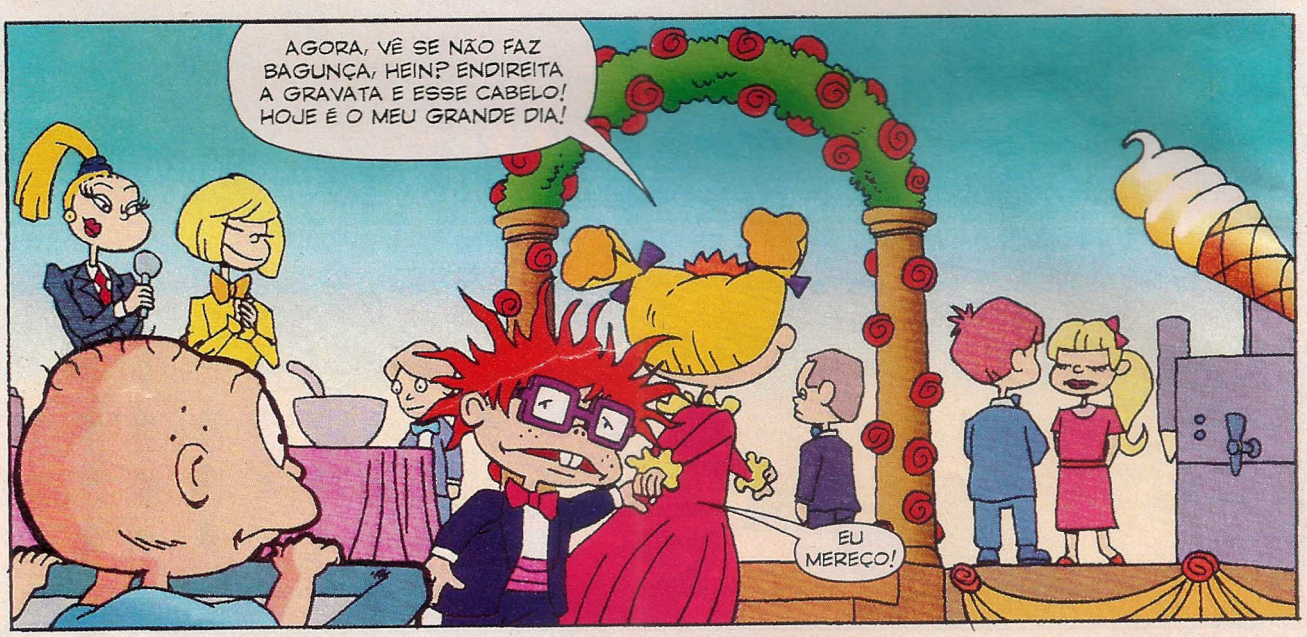
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

MAS, AFINAL, QUE IDÉIA É ESSA DE FESTA DO SORVETE?
É COMO UM BAILE DE DEBUTANTE, MAS SÓ QUE PARA CRIANÇAS!
E É UM JEITO DA ANGÉLICA IR SE PREPARANDO PARA QUANDO CRESCER E TIVER UMA VIDA SOCIAL CHEIA DE FESTAS!

NOSSA, CHUCKIE! VOCÊ ESTÁ UMA GRACINHA!
VOCÊ E A ANGÉLICA VÃO FORMAR UM LINDO PAR NA HORA DE DANÇAR!
NÓS VAMOS PEGAR UM COPO DE REFRIGERANTE!

EI, CHUCKIE, POR QUE VOCÊ ESTÁ VESTIDO ASSIM?
VOCÊ NÃO PÔS ESSA ROUPA ENGRAÇADA PRA BRINCAR COM A GENTE, NÉ?
EU ACHO QUE VOCÊ ESTÁ UM GATO!
TODO MUNDO ACHA QUE EU TENHO QUE USAR ESTA GRAVATA RIDÍCULA PRA PODER ACOMPANHAR A ANGÉLICA NA FESTA DO SORVETE!


A ANGÉLICA?
NA FESTA?
É ISSO AÍ, BOBÕES! ELE NÃO PODE BRINCAR COM VOCÊS HOJE PORQUE VAI SER MEU PAR NA FESTA!


AGORA, VÊ SE NÃO FAZ BAGUNÇA, HEIN? ENDIREITA A GRAVATA E ESSE CABELO! HOJE É O MEU GRANDE DIA!
EU MEREÇO!

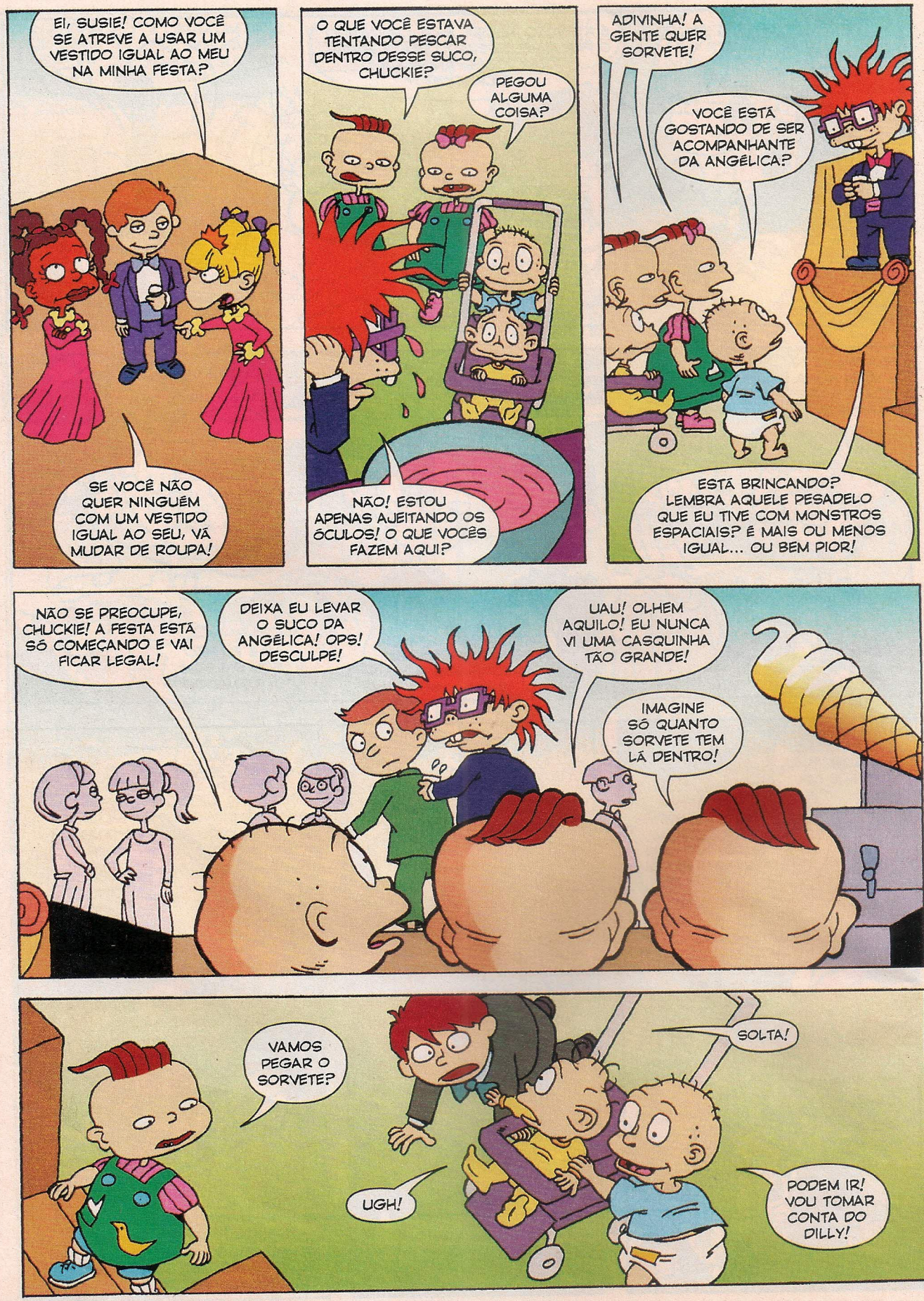
E ATENÇÃO AGORA, ESTÁ CHEGANDO O PAR MAIS ESPERADO DESTA FESTA! COM VOCÊS: ANGÉLICA E CHUCKIE!
A RAINHA DO SORVETE CHEGOU!

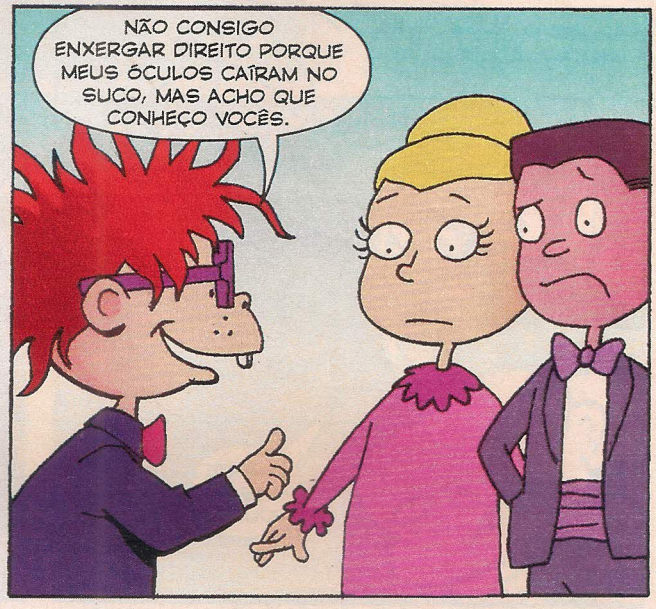
EU GANHO DE VOCÊ NUMA CORRIDA DE PATINETE!
ESSA EU QUERO VER! EU APOSTO QUE VOCÊ NÃO GANHA NEM DE UMA TARTARUGA!
AGORA TEMOS DE CONVERSAR COM AS PESSOAS! VOCÊ SABE... PRECISAMOS NOS ENTURMAR!
MAS EU NÃO SOU UM BOM "ENTURMADOR"!

UAU, O TONI VEIO! CHUCKIE, SEJA BONZINHO E PEGUE UM SUCO PRA NÓS DOIS!
SE VOCÊ E O TONI QUEREM SUCO, POR QUE NÃO VÃO ATÉ LÁ E PEGAM?
SEJA UM BOM MENINO E FAÇA JÁ O QUE PEDI! OU VOCÊ QUER QUE EU GRITE?
TÁ BOM!

VOCÊ SABE ONDE EU ACHO O SORVETE DE CHOCOLATE?
PARECE QUE NÃO COMEÇARAM A SERVIR O SORVETE AINDA!
PLOFT!
AI, NÃO!

POR QUE A GENTE NÃO PODE IR A ESSA FESTA?
EU TAMBÉM QUERO SORVETE!
ORA, ACHO QUE NÓS PODEMOS NOS CONVIDAR! E VAMOS LOGO ANTES QUE ACABE TODO AQUELE SORVETE!


EI, SUSIE! COMO VOCÊ SE ATREVE A USAR UM VESTIDO IGUAL AO MEU NA MINHA FESTA?
SE VOCÊ NÃO QUER NINGUÉM COM UM VESTIDO IGUAL AO SEU, VÁ MUDAR DE ROUPA!
O QUE VOCÊ ESTAVA TENTANDO PESCAR DENTRO DESSE SUCO, CHUCKIE?
PEGOU ALGUMA COISA?
NÃO! ESTOU APENAS AJEITANDO OS ÓCULOS! O QUE VOCÊS FAZEM AQUI?
ADIVINHA! A GENTE QUER SORVETE!
VOCÊ ESTÁ GOSTANDO DE SER ACOMPANHANTE DA ANGÉLICA?
ESTÁ BRINCANDO? LEMBRA AQUELE PESADELO QUE EU TIVE COM MONSTROS ESPACIAIS? É MAIS OU MENOS IGUAL... OU BEM PIOR!
NÃO SE PREOCUPE, CHUCKIE! A FESTA ESTÁ SÓ COMEÇANDO E VAI FICAR LEGAL!
DEIXA EU LEVAR O SUCO DA ANGÉLICA! OPS! DESCULPE!
UAU! OLHEM AQUILO! EU NUNCA VI UMA CASQUINHA TÃO GRANDE!
IMAGINE SÓ QUANTO SORVETE TEM LÁ DENTRO!
VAMOS PEGAR O SORVETE?
UGH!
SOLTA!
PODEM IR! VOU TOMAR CONTA DO DILLY!



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

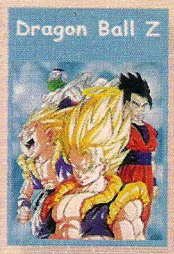
EU NÃO TENHO QUE CONDUZIR VOCÊ?
SIGA-ME, CHUCKIE! VAMOS MOSTRAR PARA A SUSIE COMO SE DANÇA!
OOPS!
APERTE O BOTÃO, LILIAN!
LIGA
DESLIGA
LEVANTE MAIS UM POUCO!
AAA!
OOPS!
QUE TOMBO!
CUIDADO!
DE ONDE SAIU ESSE GELO?
QUANTO SORVETE!
HUMPF!
E É DE CHOCOLATE!
SEUS BOBÕES! VOCÊS ESTRAGARAM A MINHA FESTA! TODO MUNDO VAI RIR DE MIM, AGORA!
É O MEU SABOR FAVORITO!
FIM

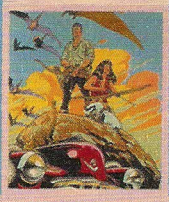
F/NAZCA S&S

DESISTA DESSA IDÉIA DE VIRAR ADULTO LOGO. ELES NÃO TÊM TEMPO DE VER DESENHO.

De segunda a sexta, às 3 da tarde.

BAND





Cadillacs e Dinossauros

Bucky

Chegou Band Kids. Desenhos japoneses de ação apresentados por Kira, uma aprendiz de guerreira que vive no futuro e luta caratê.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editoras: Mônica Pina, Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Humberto Martinez (games), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni e Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Como se tira leite de gato?
Puxando o pires.
Geovanna de Sá e Lyra, 6 anos
São Paulo – SP

Quando deito ando, quando levanto paro, quem sou?
A canoa.
Marco Antônio Corassa Júnior, 7 anos
Monte Verde – MG

Qual é o cúmulo da magreza?
É usar um pijama de uma listra só.
Ricardo Panhan de Lima, 10 anos
por e-mail

O que o pernilongo tem que é maior que o elefante?
O nome.
Douglas Brauner
Novo Hamburgo – RS

Uma casa tem quatro cantos, cada canto tem um gato. Cada gato vê três gatos. Quantos gatos tem a casa?
Quatro gatos.
Amanda Pereira Giorjão
Birigüi – SP

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 31 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade no estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

IVC

SEUS AMIGOS VÃO MORRER DE DIGINVEJA!

Tatuagem Surpresa

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Semana que vem você ganha mais um envelope-surpresa com uma cartela cheia de tatuagens com novos personagens Digimon.

Corra até a banca e continue a sua Digicoleção!

Você já achou as tatuagens fosforescentes? Não? Então continue procurando.

Colecione. O álbum é você!

RECREIO

www.recreionline.com.br

Abril

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221- 8° andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Luiz Paulo S. de Oliveira, 13 anos, adora os personagens Disney.
Unaí – MG

Os irmãos Carolini, de 11 anos, e Wilson Sanford, de 9 anos, são colecionadores da revista.
Itatiba – SP

Galera,
Tenho uma sugestão: por que vocês não colocam mais piadas e mais testes? Já fiz vários e os resultados dão certinho comigo.
Beijos.
Lérida Verônica Pereira
Araraquara – SP

Este desenho foi feito pelas amigas Jéssica Teixeira e Priscilla Oliveira.
Campinas – SP

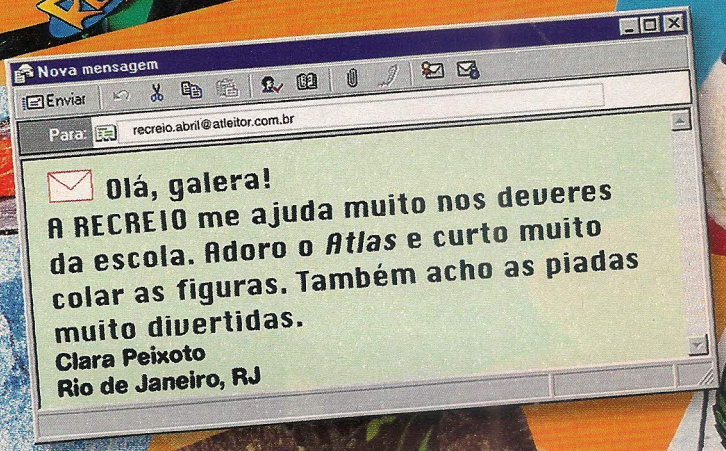
RECREIO,
Meu sonho é ter um laboratório e ser biólogo, por isso adoro as matérias sobre bichos.
A revista é um barato!
Christopher V. Santiago, 9 anos
Brasília – DF

O Hermanno Tavares (de camiseta listrada), de 8 anos, e seus primos sempre curtem a RECREIO.
Teresina – PI

Esta é a turma da 3ª série da St. James International School. Eles fizeram os bombons de *Mão na Massa* e deram de presente no Dia dos Pais. Foi um sucesso!
Londrina – PR

Oi, turma,
Queria que vocês falassem sobre vôlei, pois estou praticando esse esporte e queria aprender mais sobre o tema.
Aline F. Ciríaco, 11 anos
Natal – RN

Felipe Boff Nunes, de 3 anos, adora os passatempos da revista. Sua mãe sempre lê as matérias e ele presta muita atenção.
Passo Fundo – RS



Este Pernalonga superlegal foi desenhado pela Daiane Cristina Rosini.
Blumenau – SC

O Bruno Luís S. Timbó é fã do *Digimon* e fez este desenho para a revista.
Fortaleza – CE

Querida RECREIO,
Estou escrevendo só para dizer que gosto muito de brincar com o *Cadê?*.
Adriano Domingues, 12 anos
Itapetininga – SP

O Paulo Renato Jesus Júnior adora os micos-estrela que vivem em liberdade no seu sítio. Ele é um defensor dos animais.
Belo Horizonte – BH

Adivinhe quem é!

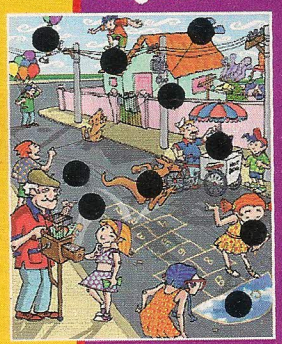
Dizem que ele tem ótima memória.

ANTONIO MILENA

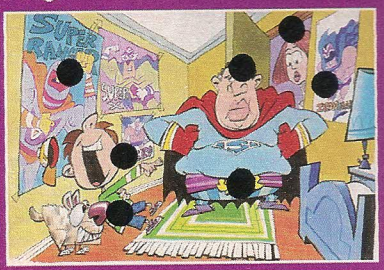
Resposta: elefante.

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

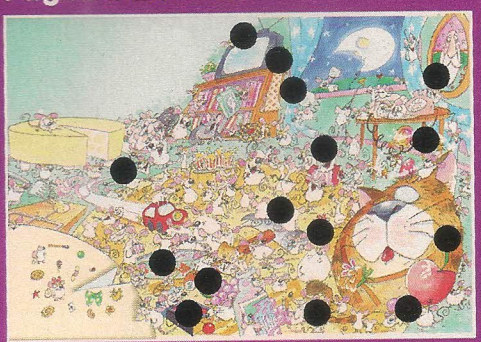
Página 14



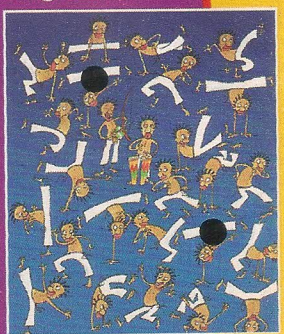
Página 22

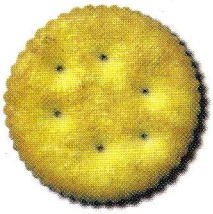


Páginas 24 e 25

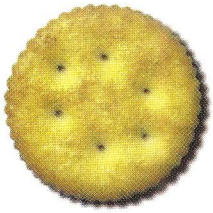


Página 34

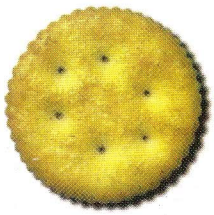




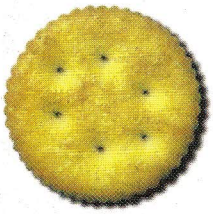
janeiro



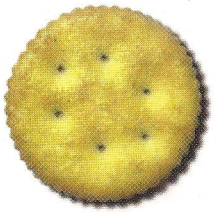
fevereiro



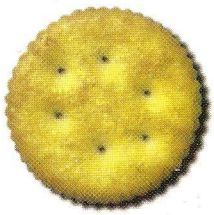
março



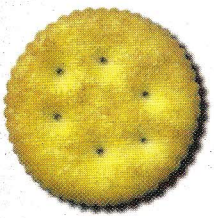
abril



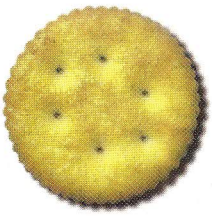
maio



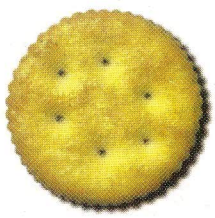
junho



julho

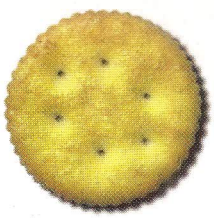


agosto

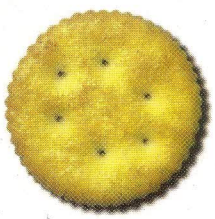


setembro

outubro



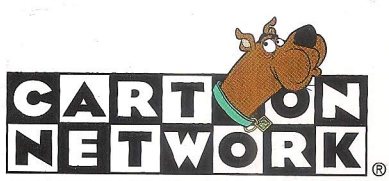
novembro



dezembro

DEVORE TODOS OS EPISÓDIOS QUE VOCÊ PUDER NO "MÊS DO SCOOBY-DOO".

Lanchinhos, mistérios, monstros, filmes e especiais durante todo o mês de outubro só no Cartoon Network.
De segunda a sábado a partir das 15 horas e aos domingos a partir das 14 horas.



O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS

www.CartoonNetwork.com.br

TM & © 2000 Cartoon Network

Dia da Criança é dia de pintar e de se divertir

www.nestle.com.br

Experimente o novo sabor Caramelo